

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB DENGAN PHP DAN SQL

Agus Susanto

AgusSusanto@gmail.com

ABSTRAK

Sesuai namanya, kebutuhan bahan pokok atau sembako selalu menjadi prioritas utama ketika belanja. Terlebih lagi di saat pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. Maka dibutuhkan kemudahan dalam mendapatkan bahan pokok tersebut. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dapat dibuat sebuah marketplace tersendiri yang dapat diakses secara online. Belanja secara online memiliki beberapa keunggulan yang dapat dirasakan bagi pengguna seperti tidak perlu keluar rumah ataupun pergi ke tempat belanja, yang dibutuhkan hanyalah memesan barang tersebut kemudian barang tersebut akan diantarkan kerumah. Kedua keunggulan yang dirasakan adalah hemat waktu dalam membeli dan hemat bahan bakar untuk berputar-putar dalam hal berbelanja, kita juga dapat mengontrol harga atau membandingkan harga dari beberapa tempat. Dibangunnya sebuah marketplace dengan menggunakan framework laravel dengan bahasa pemrograman PHP ini diharapkan menjadi jembatan bagi penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi dengan berbagai kemudahan yang diantaranya adalah pembayaran bisa dilakukan dengan metode COD (Cash On Delivery) dan menggunakan e-Wallet (GoPay) serta harga produk yang dijual nantinya sudah termasuk layanan kiriman sesuai dengan area yang ditentukan dan dikirim pada waktu tertentu.

Kata Kunci : COD, E-Wallet , *Online Shopping*.

PENDAHULUAN

Sesuai namanya, kebutuhan bahan pokok atau sembako selalu menjadi prioritas utama ketika belanja(Damuri et al., 2021; Susanto et al., 2019). Terlebih lagi di saat pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. Maka dibutuhkan kemudahan dalam mendapatkan bahan pokok tersebut. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dapat dibuat sebuah marketplace tersendiri yang dapat diakses secara online(Ahluwalia et al., 2021; Patmawati, 2016; R. W. Putri et al., 2022). Belanja secara online memiliki beberapa keunggulan yang dapat dirasakan bagi pengguna seperti tidak perlu keluar rumah ataupun pergi ke tempat belanja, yang dibutuhkan hanyalah memesan barang tersebut kemudian barang tersebut akan diantarkan kerumah(Bhara & Syahida, 2019; Faqih et al., 2022; Kuswanto et al., 2020). Kedua keunggulan yang dirasakan adalah hemat waktu dalam membeli dan hemat bahan bakar untuk berputar-putar dalam hal berbelanja, kita juga dapat mengontrol harga atau membandingkan harga dari beberapa tempat(Hendrastuty et al., 2022; Permatasari & Anggarini, 2020; Rahmatullah et al.,

2020; Yasin et al., 2021). Produk yang digunakan sebagai studi kasus dalam penelitian ini adalah bahan pokok pangan (sembako). Saat ini semakin banyak konsumen yang memanfaatkan jasa pengiriman makanan online untuk memenuhi kebutuhan pangannya (Febrian & Ahluwalia, 2020; Pusparini et al., 2017; Rasyid, 2017; Yusuf, 2021). Selain praktis, harga yang ditawarkan juga kompetitif atau tidak jauh beda dengan harga pada saat membeli secara langsung di warung atau toko tersebut namun konsumen akan dikenakan biaya kirim sesuai alamat yang dituju sesuai tarif yang ditentukan oleh pengembang aplikasi (Budiman, Sucipto, et al., 2021; Darwis, 2016; Suhendri et al., 2018).

Para penjual juga merasa sangat diuntungkan karena kemudahan dalam mempromosikan produk yang dimiliki dan bisa di pesan. Marketplace menjadi pihak ketiga yang memediasi penawaran dan permintaan, memfasilitasi interaksi antara pembeli dan penjual dalam berinteraksi untuk menentukan harga, meningkatkan rasa kepercayaan dan membantu proses transaksi (Amalia et al., 2021; Athallah & Kraugusteeliana, 2022; Oktaviani et al., 2022; Panjaitan et al., 2020; A. D. Putri et al., 2022; Styawati et al., 2021). Kepercayaan konsumen dapat ditingkatkan melalui interaksi melalui website yang dapat memastikan keamanan pribadi dan validitas pengguna. Interaksi yang dapat dilakukan seperti menyediakan informasi yang detail, kejelasan dan validitas alamat penjual dan yang lainnya (Damayanti et al., 2020; Herison et al., 2019; Permatasari, n.d.; Rasyid, 2017; H Sulistiani, 2021; Heni Sulistiani & Tjahyanto, 2017). Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Damayanti & Sulistiani, 2017; Pasha & Susanti, 2022; Priandika et al., 2022; Setiawansyah et al., 2021; Windane & Lathifah, 2021) Dibangunnya sebuah marketplace dengan menggunakan framework laravel dengan bahasa pemrograman PHP ini diharapkan menjadi jembatan bagi penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi dengan berbagai kemudahan yang diantaranya adalah pembayaran bisa dilakukan dengan metode COD (Cash On Delivery) dan menggunakan e-Wallet (GoPay) serta harga produk yang dijual nantinya sudah termasuk layanan kiriman sesuai dengan area yang ditentukan dan dikirim pada waktu tertentu (Abdul Maulud et al., 2021; Alita et al., 2021; Kurniawan et al., 2018).

Berdasarkan pemikiran dan latarbelakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “*APLIKASI MARKETPLACE BAHAN POKOK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL*”.

LANDASAN TEORI

Marketplace

Dari penelitian terdahulu (Alfiah & Damayanti, 2020; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; Oktavia et al., 2021; Surahman, Octaviansyah, et al., 2020; Surahman, Octaviansyah, et al., 2020; Surahman, Wahyudi, et al., 2020; Wahyudi et al., 2021), pelan tapi pasti mulai bermunculan situs - situs marketplace. Beberapa marketplace yang sudah beroperasi lebih dulu yaitu Dagang2000.com yang dibangun oleh PT Indosat Adimarga, Bidnets.com oleh Grup Sinar Mas, Indonesianources.com oleh PT Global Jaringan Nusantara yang bekerjasama dengan Globalsources.com, Trustindo.com diluncurkan oleh PT. Computindo Respati. Pada awalnya marketplace adalah sekadar untuk cost saving dan cost reduction sehingga tercipta efisiensi proses di perusahaan (Teknologi et al., 2021). Perkembangan selanjutnya, marketplace bisa digunakan untuk menciptakan revenue stream. Hal ini akibat dari penetrasi internet yang luar biasa yang terjadi di perusahaan - perusahaan (Kusumawardani et al., 2022). Marketplace memberi peluang bagi penjual dan pembeli untuk secara bersama-sama berkomunikasi (Hana et al., 2019), berbagi ide (Wahyono et al., 2021), mengiklankan diri, melakukan penawaran dalam lelang (Parjito et al., 2009), melakukan transaksi, serta mengkoordinasikan inventory dan fulfillment (Nurkholis & Oktora, 2022), (Hamidy et al., n.d.). Jadi marketplace bukan hanya berfungsi sebagai intermediary antara penjual dan pembeli, tetapi juga berfungsi sebagai tempat bertemunya perusahaan yang memiliki kepentingan yang sama untuk bertransaksi sehingga terbentuk business community (Ari Setiawan et al., 2021). Teknologi yang mengusung sistem bisnis marketplace saat - saat ini memang sedang berkembang pesat di Indonesia. Istilah marketplace sendiri merupakan sebuah website atau aplikasi online yang memfasilitasi proses jual beli dari berbagai toko (Nani et al., 2021; Puspita et al., 2021; Risten & Pustika, 2021; Sari & Wahyudin, 2019). Sebenarnya marketplace itu sendiri memiliki konsep yang kurang lebih sama dengan pasar tradisional [58], [59], namun disini pemilik marketplace tidak bertanggung jawab atas barang - barang melainkan sebagai penyedia tempat bagi para penjual yang ingin berjualan dan membantu para penjual untuk bertemu dengan pembeli dan melakukan transaksi secara mudah [60]–[62]. Salah satu alasan perkembangan marketplace adalah kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaannya baik dalam proses pemilihan, pemesanan dan pembayaran yang dilakukan (Fachri et al., 2015; Silvia et al., 2016; Suaidah, 2021; Sulistiyawati & Supriyanto, 2021).

PHP

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ahdan et al., 2021; Sarasvananda et al., 2021; R. P. Setiawan & Muhaqiqin, 2021; Heni Sulistiani, Rahmanto, et al., 2020) singkatan rekursif dari PHP: Hypertext Preprocessor, adalah bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk tujuan umum, sama seperti bahasa pemrograman lain: C, C++, Pascal, Python, Perl, Ruby dan sebagainya. PHP lebih populer digunakan untuk pengembangan aplikasi web. Kemudian mengatakan [71], [72] bahwa PHP dapat dijalankan sebagian besar sistem operasi, termasuk Linux varian - varian UNIX(HP-UX, Solaris, OpenBSD), Windows dan Mac OS X. Selain itu PHP juga mendukung sebagian besar server web yang ada saat ini seperti : Apache, IIS, nginx, dan lighttpd. penelitian yang dilakukan (Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021) PHP adalah program open-source dan bersifat bebas (free) dan dalam penggunaannya terdapat dua gaya pemrograman yaitu gaya prosedural dan gaya berorientasi objek dan bisa juga gabungan dari keduanya. Pengembangan PHP lebih difokuskan untuk proses pembuatan aplikasi web (sering disebut: server-side scripting), tetapi PHP memiliki kemampuan lebih dari itu diantaranya digunakan dalam membuat tiga tipe aplikasi seperti Aplikasi web (server-side scripting). Sifat server-side scripting dapat ditambahkan ke dalam HTML, sehingga membuat halaman web tidak lagi bersifat statis namun bersifat dinamis. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya. Sifat server-side berarti pengerjaan skrip PHP akan dilakukan di sebuah web server, kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser. Program CLI. Dalam jenis ini, kode PHP dapat dijalankan hanya dengan PHP Interpreter tanpa adanya prompt atau terminal. Jenis penggunaan ini pada umumnya digunakan untuk melakukan tugas-tugas reguler yang dikerjakan di belakang layar seperti proses backup data. Aplikasi dekstop (GUI). Dalam keadaan normal, distribusi PHP tidak menyertakan pustaka untuk pembuatan aplikasi berbasis GUI[74], [75]. Untuk mengembangkan aplikasi desktop dengan PHP, harus digunakan pustaka yang disediakan oleh pihak ketiga seperti PHP-GTK dan wxPHP.

MySQL

Penelitian yang dilakukan oleh [74]–[76] mengatakan bahwa, MySQL merupakan Database Management System (DBMS) yang bersifat open source dan dikembangkan, serta didistribusikan oleh MySQL AB. MySQL memiliki bagian serupa Structured Query Language (SQL) yang digunakan untuk mengolah database-database relasional yang ada di dalamnya. MySQL merupakan pasangan serasi PHP dalam pembuatan web yang dinamis[79]–[84].

MySQL berlisensi General Public License (GPL) juga dapat diintegrasikan dengan beberapa bahasa pemrograman seperti .net, Java, Python, Perl yang merupakan bahasa pemrograman yang paling dominan dan MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari 20 bahasan.

Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (Model View Controller)(Herdiansah et al., 2021). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan(Budiman, Sunariyo, et al., 2021), dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja menggunakan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif(Maskar, 2018), jelas dan menghemat waktu. Konsep Model View Controller (MVC) merupakan suatu konsep yang memisahkan pengembangan aplikasi berdasarkan komponen utama yang membangun sebuah aplikasi seperti manipulasi data(Pahdi et al., 2020), user interface, dan bagian yang menjadi pengontrol aplikasi(Hariadi et al., 2022). Komponen pola MVC terdiri dari :

View Merupakan bagian yang menangani presentation logic. View berfungsi untuk menerima dan merepresentasikan data kepada user. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian Model(Ahluwalia, 2020; Alat Pemberi Pakan Dan et al., 2022; Sintaro et al., 2022). Model berhubungan langsung dengan database untuk memanipulasi data (insert, update, delete, search), menangani validasi dari bagian Controller, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian View [93].

Controller

Merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian Model dan bagian View. Controller berfungsi untuk menerima request dan data dari user kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi. Laravel merupakan salah satu framework yang sedang populer saat ini. Selain mempunyai sifat open source, Laravel didesain khusus dengan maksud untuk membantu developer terutama membuat web dengan sintaks sederhana, elegan, ekspresif serta menyenangkan. Dengan kata lain. Laravel merupakan aplikasi web yang didukung oleh sintaks yang elegan dan ekspresif.

UML

Menurut [94], [95], UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru dalam bentuk yang baku (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022; Mersita et al., 2022; Rahmanto et al., 2020), mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan rancangan dengan yang lain.

METODE PENDEKATAN

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh penulis yaitu:

- a. Metode Pengamatan (Observasi): dalam proses pengumpulan data ini penulis melakukan pengamatan secara langsung di beberapa toko offline dan marketplace yang sudah ada. Sehingga penulis mendapat data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- b. Metode Wawancara (Interview): Adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung atau bisa juga melalui aplikasi meeting dengan para penjual dan pembeli sehingga penulis mendapatkan data yang diperlukan.
- c. Dokumentasi: Metode dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara mengambil atau mengumpulkan dokumen-dokumen yang dianggap perlu dalam proses penulisan laporan ini.
- d. Metode Pustaka : pada metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mencatat data-data yang ada pada suatu buku atau literature yang berhubungan dengan laporan yang disusun oleh penulis.
- e. Metode Pengujian Sistem : Dalam pembuatan suatu program baik berupa sistem informasi atau bukan, membutuhkan suatu teknik pengujian yang berguna dalam mengevaluasi program yang dibuat. Adapun teknik pengujian program yang akan digunakan oleh penulis adalah teknik pengujian Black box dan White box. Pengujian black box menurut Hanif Al Fatta (2007) terfokus apakah unit program memenuhi kebutuhan (requirement) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada black box testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Pengujian white box menurut Hanif Al Fatta (2007) White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menanalisis apakah ada kesalahan

atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang tidak sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satuperstu dan diperbaiki, kemudian di-compile ulang.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil adalah :

- a) Proses integrasi aplikasi dengan e-Wallet (GoPay) pada implementasi framework laravel yaitu dengan cara menambahkan API KEYS dari midtrans payment pada kode program aplikasi yaitu di bagian environment, controller dan bagian view aplikasi.
- b) API KEYS midtrans payment didapatkan melalui proses pendaftaran akun ke website midtrans dan berada pada fitur setting di aplikasi midtrans baik mode Sandbox maupun Production.
- c) Aplikasi marketplace bahan pokok berbasis web menggunakan framework laravel telah berhasil terhubung dengan fitur pembayaran e Wallet dan sudah bisa dilakukan secara langsung dan riil proses pembayarannya. Untuk melakukan pembayaran menggunakan e-Wallet khususnya GoPay, yaitu pengguna mengakses aplikasi Gojek selanjutnya memilih fitur Pay dan melakukan scan barcode dan verifikasi pembayaran. Saldo GoPay pengguna akan terpotong otomatis berdasarkan jumlah transaksi yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Maulud, K. N., Fitri, A., Wan Mohtar, W. H. M., Wan Mohd Jaafar, W. S., Zuhairi, N. Z., & Kamarudin, M. K. A. (2021). A study of spatial and water quality index during dry and rainy seasons at Kelantan River Basin, Peninsular Malaysia. *Arabian Journal of Geosciences*, 14(2). <https://doi.org/10.1007/s12517-020-06382-8>
- Adrian Sitinjak, P., & Ghufroni An, M. (2022). Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Studi Kasus: Smp Kristen 2 Bandar Jaya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Ahdan, S., Sucipto, A., Priandika, A. T., & ... (2021). Peningkatan Kemampuan Guru SMK Kridawisata Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pengelolaan Sistem Pembelajaran Daring. *Jurnal ABDINUS ...*, 5(2), 390–401. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM/article/view/15591>

- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283.
[http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Ahluwalia, L., Permatasari, B., Husna, N., & Novita, D. (2021). *Penguatan Sumber Daya Manusia Melalui Peningkatan Keterampilan Pada Komunitas ODAPUS Lampung*. 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i1.32>
- Akbar, M., & Rahmanto, Y. (2020). Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 137–146.
- Alat Pemberi Pakan Dan, P., Prayoga, R., Savitri Puspaningrum, A., Ratu, L., & Lampung, B. (2022). Purwarupa Alat Pemberi Pakan Dan Air Minum Untuk Ayam Pedaging Otomatis. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer (JTIKOM)*, 3(1), 2022.
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Alita, D., Setiawansyah, S., & ... (2021). C45 Algorithm for Motorcycle Sales Prediction On CV Mokas Rawajitu. *Jurnal Sisfotek ...*, 11(2), 127–134.
<http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/392>
- Amalia, F. S., Setiawansyah, S., & ... (2021). Analisis Data Penjualan Handphone Dan Elektronik Menggunakan Algoritma Apriori (Studi Kasus: Cv Rey Gasendra). ... *Journal of Telematics and ...*, 2(1), 1–6.
<https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/telefortech/article/view/1810>
- Athallah, M. A., & Kraugusteeliana, K. (2022). Analisis Kualitas Website Telkomsel Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *CogITO Smart Journal*, 8(1), 171–182. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i1.374.171-182>

- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). *Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI*. 6(2), 258–267.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Bhara, A. M., & Syahida, A. R. (2019). Pengaruh Iklan “Shopee Blackpink Sebagai Brand Ambassador” Terhadap Minat Belanja Online Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 8(4), 288–296.
- Budiman, A., Sucipto, A., & Dian, A. R. (2021). Analisis Quality of Service Routing MPLS OSPF Terhadap Gangguan Link Failure. *Techno.Com*, 20(1), 28–37.
<https://doi.org/10.33633/tc.v20i1.4038>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Budiman, Arief, Sunariyo Sunariyo, and Jupriyadi Jupriyadi. 2021. “Sistem Informasi Monitoring Dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition).” *Jurnal Tekno Kompak* 15(2): 168. Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Pengg. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Candra, A. M., & Samsugi, S. (2021). *Perancangan Dan Implementasi Controller Access Point System Manager (Capsman) Mikrotik Menggunakan Aplikasi Winbox*. 2(2), 26–32.
- Damayanti. (2021). Digitalisasi Sistem Peminjaman Buku Pada Smk Negeri 2 Kalianda Lampung Selatan. *Journal of Social ...*, 2(2), 128–138.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1368>
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- Damayanti, Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- Damayanti, Warsito, Meilinda, Manurung, P., & Sembiring, S. (2019). E-crm Information System for Tapis Lampung SMEs. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1338/1/012051>

- Damuri, A., Riyanto, U., Rusdianto, H., & Aminudin, M. (2021). Implementasi Data Mining dengan Algoritma Naïve Bayes Untuk Klasifikasi Kelayakan Penerima Bantuan Sembako. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 219–225.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3655>
- Darwis, D. (2016). Implementasi Teknik Steganografi Least Significant Bit (LSB) Dan Kompresi Untuk Pengamanan Data Pengiriman Surat Elektronik. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 32–38.
- Darwis, D., Meylinda, M., & Suaidah, S. (2022). Pengukuran Kinerja Laporan Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Profitabilitas Pada Perusahaan Go Public. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 19–27. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1875>
- Darwis, D., Paramita, C. D., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pengembangan Sistem Pengendalian Arus Kas Menggunakan Metode Direct Cash Flow (Studi Kasus : Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Provinsi Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1874>
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul’Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Fachri, M. R., Sara, I. D., & Away, Y. (2015). Pemantauan Parameter Panel Surya Berbasis Arduino secara Real Time. *Jurnal Rekayasa Elektrika*, 11(4), 123.
<https://doi.org/10.17529/jre.v11i3.2356>
- Faqih, Y., Rahmanto, Y., Ari Aldino, A., & Waluyo, B. (2022). Penerapan String Matching Menggunakan Algoritma Boyer-Moore Pada Pengembangan Sistem Pencarian Buku Online. *Bulletin of Computer Science Research*, 2(3), 100–106.
<https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v2i3.172>
- Febrian, A., & Ahluwalia, L. (2020). Analisis Pengaruh Ekuitas Merek pada Kepuasan dan Keterlibatan Pelanggan yang Berimplikasi pada Niat Pembelian di E-Commerce. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 13(3), 254. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v13i3.19967>
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar

- Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021).
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Hamidy, F., Surahman, A., & Famelia, R. H. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Apotek Menggunakan Metode MPKP (FIFO)*. 16(2), 188–199.
- Hana, P., Rusliyawati, R., & Damayanti, D. (2019). Pengaruh Media Richness Dan Frequently Update Terhadap Loyali Tas Civitas Akademika Perguruan Tinggi. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.328>
- Hariadi, E., Anistiyasari, Y., Zuhrie, M. S., & Putra, R. E. (2022). Mesin Oven Pengereng Cerdas Berbasis Internet of Things (IoT). *Indonesian Journal of Engineering and Technology (INAJET)*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.26740/inajet.v2n1.p18-23>
- Hendrastuty, N., An'Ars, M. G., Damayanti, D., Samsugi, S., Paradisiaca, M., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Jaringan Komputer (Microtik) Untuk Menambah Keahlian Bagi Siswa Sman 8 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 209.
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2105>
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.
- Khamisah, N., Nani, D. A., & Ashsifa, I. (2020). Pengaruh Non Performing Loan (NPL), BOPO dan Ukuran Perusahaan Terhadap Return On Assets (ROA) Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek : *International Journal of ...*, 3(2), 18–23. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/836>
- Kurniawan, D. E., Janah, N. Z., Wibowo, A., Mufida, M. K., & Prasetyawan, P. (2018). C2C marketplace model in fishery product trading application using SMS gateway. *MATEC Web of Conferences*, 197, 2–7. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201819715001>

- Kusumawardani, N., Sukmasari, D., Habsary, D., & Sarumpaet, S. (2022). Pendampingan Kemitraan Umkm Go Digital Bagi New Entrepreneur Make-Up Artist Di Desa Way Hui. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 311. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2236>
- Kuswanto, H., Pratama, W. B. H., & Ahmad, I. S. (2020). Survey data on students' online shopping behaviour: A focus on selected university students in Indonesia. *Data in Brief*, 29, 105073.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). *Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB*. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma*, 7(1), 53–69.
- Mersita, R., Darwis, D., Surahman, A., & Programming, E. (2022). *Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming*. 2(2), 45–53.
- Nani, D. A., Ahluwalia, L., & Novita, D. (2021). Pengenalan Literasi Keuangan Dan Personal Branding Di Era Digital Bagi Generasi Z Di Smk Pgri 1 Kedondong. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1313>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). *DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI SURAT PADA DESA*. 3(1), 21–28.
- Nurkholis, A., & Oktora, P. S. (2022). Sistem Persediaan Obat Menggunakan Metode Moving Average Dan Fixed Time Period With Safety Stock. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(2), 1134–1145.
- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang*

Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan (Studi Kasus : P3I Lampung). 2(2), 8–14.

- Oktaviani, L., Aldino, A. A., Lestari, Y. T., Suaidah, Aldino, A. A., & Lestari, Y. T. (2022). Penerapan Digital Marketing Pada E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Marning. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DAN INOVASI*, 2(1), 337–369.
- Pahdi, R., Mailizar, & Abidin, Z. (2020). Indonesian junior high school students' higher order thinking skills in solving mathematics problems. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012031>
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 111–119.
- Paraswati, D. A., Yasin, I., Kas, P., Usaha, H., Paraswati, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *SISTEM INFORMASI PENCATATAAN KAS DAN SISA HASIL USAHA*. 1(2), 16–21.
- Parjito, P., Sulistiani, H., & Purwanto, I. (2009). Rekayasa Penawaran Produk Asuransi Secara Online pada PT. Aig Life Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Pasha, D., & Susanti, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Rumah Pada PT Graha Sentramulya. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.128>
- Patmawati, D. (2016). *Pedoman Penulisan Skripsi (Pass:08FPsi2020)*. 59, 96–144.
- Permatasari, B. (n.d.). *THE EFFECT OF PERCEIVED VALUE ON E- COMMERCE APPLICATIONS IN FORMING CUSTOMER PURCHASE INTEREST AND ITS*. 101–112.
- Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel Intervening Pada WaruPermatasari, B., Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). KepuaPermatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel In. *Jurnal Manajerial*, 19(2), 99–111.

- Priandika, A. T., Tanthowi, A., & Pasha, D. (2022). Permodelan Sistem Pembayaran SPP Berbasis Sms Gateway Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 21–25.
<https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.130>
- Puspa, M. (2019). Decision Support System For Supplementary Food Recipients (PMT) By Using The Simple Additive Weighting (SAW) Method. *Jurnal Teknik Informatika CIT Medicom*, 11(2). www.medikom.iocspublisher.org/index.php/JTI
- Pusparini, N. N., Munawar, A., Waluyo, A., Sutarya, S., & Setiawansyah, S. (2017). Penerapan Desain Interior Dengan Menggunakan Sistem Market Jasa Dekorasi Dan Wordpress. *Proceedings of the Informatics Conference*, 3(4).
- Puspita, D., Nuansa, S., & Mentari, A. T. (2021). Students' Perception toward the Use of Google Site as English Academic Diary. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 494–498. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1980>
- Putri, A. D., Novita, D., & Maskar, S. (2022). Pengenalan Wawasan Bisnis Di Era Digital Bagi Siswa/I Smk Yadika Bandarlampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 213. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2129>
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Muhammad, M., & Tristyanto, T. (2022). The Legal Protection Towards Traditional Clothes: Intellectual Property Regimes in ASEAN. *Substantive Justice International Journal of Law*, 5(1), 49.
<https://doi.org/10.56087/substantivejustice.v5i1.165>
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- Rahmatullah, B., Ahmad, I. S., & Rahayu, S. P. (2020). Pemodelan Harga Saham Sektor Konstruksi Bangunan, Properti dan Real Estate di JII 70 Tahun 2013-2018 Menggunakan Regresi Data Panel (FEM Cross-section SUR). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), D238–D245.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal*

Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- Risten, R., & Pustika, R. (2021). Exploring students' attitude towards english online learning using Moodle during COVID-19 pandemic at SMK Yadika Bandarlampung [Actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje en línea del inglés usando Moodle durante la pandemia de COVID-19]. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 8–15. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/index>
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Pasha, D., Styawati, S., Donaya, P., & Styawati, S. (2021). ANALISIS SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/1026>
- Sari, F. M., & Wahyudin, A. Y. (2019). Undergraduate Students' Perceptions Toward Blended Learning through Instagram in English for Business Class. *International Journal of Language Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.7064>
- Septiani, K., & Pasaribu, A. F. O. (n.d.). *Penerapan Web Engineering Untuk Permohonan Negeri Tanjungkarang Kelas Ia*. 41–49.
- Setiawan, Aan, & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 97–104. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Setiawan, Ari, Lina, L. F., & Novita, D. (2021). *PENERAPAN STRATEGI PEMASARAN DIGITAL DI GARAGE AWAN CARBON BANDAR LAMPUNG*. 1(1), 22–25.

- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171.
<https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2016). Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *Electrans*, 13(1), 1–10.
- Sintaro, S., Surahman, A., Andraini, L., & Ismail, I. (2022). Implementasi Motor Driver Vnh2Sp30 Pada Mobil Remote Control Dengan Kendali Telepon Genggam Pintar. *Jtst*, 3(1), 9–16.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Styawati, S., Nurkholis, A., & Anjumi, K. N. (2021). Analisis Pola Transaksi Pelanggan Menggunakan Algoritme Apriori. 5(September), 619–626.
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Suhendri, A., Juniansyah, B. D., Priono, M. J., & Darwis, D. (2018). Implementasi Kombinasi Affine Cipher dan One-time Pad Dalam Pengamanan Pengiriman Pesan. *Jurnal Informatika*, 18(2), 124–129.
- Sulistiani, H. (2021). Sistem Penilaian Kepuasan Pelanggan Menggunakan Customer Satisfaction Index Pada Penjualan Parfume (Studi Kasus: Parfume Corner BDL). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), 29–36.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1291>
- Sulistiani, Heni, Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan

Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknobdimas>

Sulistiani, Heni, Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50–56.

Sulistiani, Heni, & Tjahyanto, A. (2017). Comparative Analysis of Feature Selection Method to Predict Customer Loyalty. *IPTEK The Journal of Engineering*, 3(1), 1–5.

Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>

Surahman, A., Octaniansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Teknologi Web Crawler Sebagai Alat Pengembangan Market Segmentasi Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Pada E-Marketplace. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 118–126.

Surahman, A., Octaviansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Ekstraksi Data Produk E-Marketplace Sebagai Strategi Pengolahan Segmentasi Pasar Menggunakan Web Crawler. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 73–81.

Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace.

Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2019). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.

Teknologi, J., Jtsi, I., Akuntansi, S. I., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung*. 2(1), 65–73.

Wahyono, Wibowo, M. E., Ashari, A., & Putra, M. P. K. (2021). Improvement of Deep Learning-based Human Detection using Dynamic Thresholding for Intelligent Surveillance System. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(10), 472–477. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0121053>

- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & ... (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika* ..., 6(1), 35–40. <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2304>
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Wijayanto, I. (2022). *Komparasi Metode FIFO Dan Moving Average Pada Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dalam Menentukan Harga Pokok Penjualan (Studi Kasus Toko Satrio Seputih Agung)*. 3(2), 55–62.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.
- Yusuf, N. (2021). The Effect of Online Tutoring Applications on Student Learning Outcomes during the COVID-19 Pandemic. *Italienisch*, 11(2), 81–88. <http://www.italienisch.nl/index.php/VerlagSauerlander/article/view/100>